

P21337.P07



#2

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : Toshiro TSUCHIDA

Serial No. : 09/964,654

Group Art Unit: 3713

Filed : September 28, 2001

Examiner : Not Yet Known

For : VIDEO GAME WITH DISTINCTIVE ATTRIBUTES FOR ENEMY CHARACTERS,
PREDETERMINED CHARACTERS, AND CANDIDATE CHARACTERS

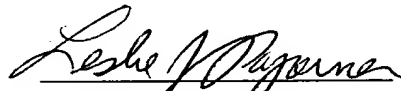
CLAIM OF PRIORITY

Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

Sir:

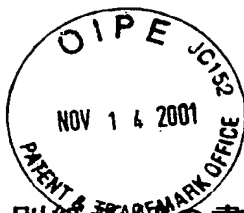
Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon Japanese Application No. 2001-199107, filed June 29, 2001. As required by 37 C.F.R. 1.55, a certified copy of the Japanese application is being submitted herewith.

Respectfully submitted,
Toshiro TSUCHIDA


Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

Reg. No.
33,329

November 13, 2001
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年 6月29日

出 願 番 号

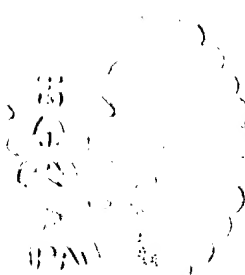
Application Number:

特願2001-199107

出 願 人

Applicant(s):

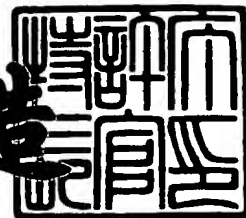
株式会社スクウェア



2001年 9月19日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3086515

【書類名】 特許願

【整理番号】 01P00051

【あて先】 特許庁長官

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー
 株式会社スクウェア内

 【氏名】 土田 俊郎

【特許出願人】

 【識別番号】 391049002

 【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

 【識別番号】 100103757

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 秋田 修

【選任した代理人】

 【識別番号】 100093182

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 南野 貞男

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 064460

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 0101055

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付けるステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けた前記候補キャラクタが敵キャラクタか否かを判定するステップと、

前記判定するステップにより得られる判定結果に応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 2】 プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付ける第 1 のステップと、

プレイヤの操作に応じて前記所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付ける第 2 のステップと、

前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容の種類と、前記第 2 のステップにより受け付けた前記候補キャラクタの種類とに応じて前記候補キャラクタが敵

キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項3】 前記第1のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第1の表示形態で表示し、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第2の表示形態で表示することを特徴とする請求項2に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項4】 前記第1のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第1の表示形態で表示し、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第2の表示形態で表示することを特徴とする請求項2または3に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項5】 さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～4のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項6】 プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付けるステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けた前記候補キャラクタが敵キャラクタ

か否かを判定するステップと、

前記判定するステップにより得られる判定結果に応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 7】 プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付ける第 1 のステップと、

プレイヤの操作に応じて前記所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付ける第 2 のステップと、

前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容の種類と、前記第 2 のステップにより受け付けた前記候補キャラクタの種類とに応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 8】 前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 2 の表示形態で表示することを特徴とする請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】 前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、

かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第2の表示形態で表示することを特徴とする請求項7または8に記載のプログラム。

【請求項10】 さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを実行させることを特徴とする請求項6～9のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項11】 プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのビデオゲーム処理方法であって、

コンピュータに、

プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付けるステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けた前記候補キャラクタが敵キャラクタか否かを判定するステップと、

前記判定するステップにより得られる判定結果に応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを有することを特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項12】 プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのビデオゲーム処理方法であって、

プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付ける第1のステップと、

プレイヤの操作に応じて前記所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付ける第2のステップと、

前記第1のステップにより受け付けた行動内容の種類と、前記第2のステップにより受け付けた前記候補キャラクタの種類とに応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを有することを特徴とするビデオゲ

ーム処理方法。

【請求項 1 3】 前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 2 の表示形態で表示することを特徴とする請求項 1 2 に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 1 4】 前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 2 の表示形態で表示することを特徴とする請求項 1 2 または 1 3 に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 1 5】 さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを有することを特徴とする請求項 1 1 ～ 1 4 のいずれか 1 項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 1 6】 ビデオゲーム処理装置であって、

プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付け、前記受け付けた前記候補キャラクタが敵キャラクタか否かを判定し、前記判定した判定結果に応じて前記候補キャラクタが敵キャラ

クタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示することを特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項 1 7】 ビデオゲーム処理装置であって、

プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付けると共に、プレイヤーの操作に応じて前記所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付け、前記受け付けた行動内容の種類と前記候補キャラクタの種類とに応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示することを特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項 1 8】 前記受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 2 の表示形態で表示することを特徴とする請求項 1 7 に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 1 9】 前記受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 2 の表示形態で表示することを特徴とする請求項 1 7 または 1 8 に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 2 0】 前記コンピュータは、さらに、前記所定のキャラクタ近傍

の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示することを特徴とする請求項 1 6 ～ 1 9 のいずれか 1 項に記載のビデオゲーム処理装置。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置に関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

コンピュータを用いたビデオゲームのジャンルの一つに、ロールプレイングゲーム（以下、RPGと称する）が知られている。RPGにおいては、プレイヤーに代わってゲーム上でキャラクタが役割を演じ、プレイヤーが操作するキャラクタ（以下、プレイヤーキャラクタと称する）を通じて擬似的な冒険を体験しながらストーリーを展開していくものが一般的である。多くの場合、仮想空間に形成される各設定ゾーンには、プレイヤーキャラクタと敵対するキャラクタ（以下、敵キャラクタと称する）がそれぞれに設定されている。プレイヤーキャラクタが各ゾーンに進み、ストーリー上の目的の達成を妨げる敵キャラクタとプレイヤーキャラクタとが戦い、敵キャラクタをプレイヤーキャラクタが倒すことでストーリーが展開される。

【 0 0 0 3 】

なお、プレイヤーキャラクタは、キーパッド上のボタンやジョイスティック等により操作される。このキーパッドに対してなされる操作に応答してプレイヤーキャラクタが移動すると共に、所定の動作を行う。また、ストーリーの進行上、バトルシーン等のイベントが多数配されている。このイベントにおいてプレイヤーにより選択操作がなされることによりゲームが進行する。

【 0 0 0 4 】

また、従来のビデオゲームのバトルシーンにおいては、プレイヤーキャラクタと、敵キャラクタとが1対1に対戦するケースが多いが、より趣向性を高めるために複数のプレイヤーキャラクタと複数の敵キャラクタとが戦うことが可能に構成されているビデオゲームも提案されている。また、本願出願人により複数のプレイヤーキャラクタと複数の敵キャラクタとが戦うことが可能で、然も、必要に応じてバトルに参加するプレイヤーキャラクタを入れ替えることが可能なビデオゲームも提案されている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のビデオゲームにおいては、バトルに参加するキャラクタの数が多くなればなる程、また、プレイヤーキャラクタが実行する行動が複雑になればなる程、その状態を把握することが困難になる問題点を有すると共に、最悪の場合には、プレイヤーが誤操作してしまい、プレイヤー自身が意図する行動をキャラクタが実行しないで興趣性を低減させる場合があった。このため、プレイヤーキャラクタの行動対象とされるキャラクタを容易に把握することができ、的確に意図する行動をプレイヤーキャラクタに実行させることができるビデオゲームが要望されている。

【0006】

本発明の目的は、上述した問題を鑑みなされたものであって、プレイヤーキャラクタの行動対象とされるキャラクタを容易に把握することができ、的確に意図する行動をプレイヤーキャラクタに実行させることができるビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明の第1の態様は、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体

であって、コンピュータに、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクターが行う行動の対象として予定される候補キャラクターを受け付けるステップと、前記受け付けるステップにより受け付けた前記候補キャラクターが敵キャラクターか否かを判定するステップと、前記判定するステップにより得られる判定結果に応じて前記候補キャラクターが敵キャラクターである場合と、敵キャラクター以外である場合とで前記候補キャラクター近傍の態様を異ならせて表示するステップとを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0008】

この第1の態様によれば、候補キャラクターが敵キャラクターである場合と、敵キャラクター以外である場合とで候補キャラクター近傍の態様が異なるように表示されるため、プレイヤーが候補キャラクターを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0009】

この第1の態様では、さらに、前記所定のキャラクター近傍の態様を前記候補キャラクター近傍の態様と異ならせて表示するステップを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことにより、画面内の複数のキャラクターの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0010】

本発明の第2の態様は、プレイヤーキャラクター及び敵キャラクターを含む複数のキャラクターを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクターの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクターが行う行動内容を受け付ける第1のステップと、プレイヤーの操作に応じて前記所定のキャラクターが行う行動の対象として予定される候補キャラクターを受け付ける第2のステップと、前記第1のステップにより受け付けた行動内容の種類と、前記第2のステップにより受け付けた前記候補キャラクターの種類とに応じて前記候補キャラクターが敵キャラクターである場合と、敵キャラクター以外である場合とで前記候補キャラクター近傍の態様を異ならせて表示するステップ

とを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0011】

この第2の態様によれば、プレイヤーキャラクタの行動内容の種類と、行動の対象として予定される候補キャラクタの種類とに応じて候補キャラクタ近傍の態様が異なるように表示されるため、プレイヤーが候補キャラクタを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0012】

この第2の態様では、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第1の表示形態で表示し、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第2の表示形態で表示するようにしても良い。このことにより、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により攻撃行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0013】

また、この第2の態様では、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第1の表示形態で表示し、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第2の表示形態で表示するようにしても良い。このことにより、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により防御行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【 0 0 1 4 】

また、この第2の態様では、さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことにより、画面内の複数のキャラクタの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【 0 0 1 5 】

本発明の第3の態様は、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付けるステップと、前記受け付けるステップにより受け付けた前記候補キャラクタが敵キャラクタか否かを判定するステップと、前記判定するステップにより得られる判定結果に応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを実行させることを要旨としている。

【 0 0 1 6 】

この第3の態様によれば、候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで候補キャラクタ近傍の態様が異なるように表示されるため、プレイヤーが候補キャラクタを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 1 7 】

この第3の態様では、さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを実行させるようにしても良い。このことにより、画面内の複数のキャラクタの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 1 8 】

本発明の第4の態様は、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタ

の行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付ける第1のステップと、プレイヤの操作に応じて前記所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付ける第2のステップと、前記第1のステップにより受け付けた行動内容の種類と、前記第2のステップにより受け付けた前記候補キャラクタの種類とに応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを実行させることを要旨としている。

【0019】

この第4の態様によれば、プレイヤキャラクタの行動内容の種類と、行動の対象として予定される候補キャラクタの種類とに応じて候補キャラクタ近傍の態様が異なるように表示されるため、プレイヤが候補キャラクタを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0020】

この第4の態様では、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第1の表示形態で表示し、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第2の表示形態で表示するようにしても良い。このことにより、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により攻撃行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0021】

また、この第4の態様では、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第1の表示形態で表示し、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が防御行

動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第2の表示形態で表示するようにしても良い。このことにより、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により防御行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 2 】

また、この第4の態様では、さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを実行させるようにしても良い。このことにより、画面内の複数のキャラクタの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 3 】

本発明の第5の態様は、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのビデオゲーム処理方法であって、コンピュータに、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付けるステップと、前記受け付けるステップにより受け付けた前記候補キャラクタが敵キャラクタか否かを判定するステップと、前記判定するステップにより得られる判定結果に応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを有することを要旨としている。

【 0 0 2 4 】

この第5の態様によれば、候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで候補キャラクタ近傍の態様が異なるように表示されるため、プレイヤーが候補キャラクタを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 5 】

この第5の態様では、さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キ

キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを有するようにしても良い。このことにより、画面内の複数のキャラクタの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 6 】

本発明の第 6 の態様は、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのビデオゲーム処理方法であって、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付ける第 1 のステップと、プレイヤーの操作に応じて前記所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付ける第 2 のステップと、前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容の種類と、前記第 2 のステップにより受け付けた前記候補キャラクタの種類とに応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを有することを要旨としている。

【 0 0 2 7 】

この第 6 の態様によれば、プレイヤーキャラクタの行動内容の種類と、行動の対象として予定される候補キャラクタの種類とに応じて候補キャラクタ近傍の態様が異なるように表示されるため、プレイヤーが候補キャラクタを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 8 】

この第 6 の態様では、前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記第 1 のステップにより受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 2 の表示形態で表示するようにしても良い。このことにより、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により攻撃行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低

下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 9 】

また、この第6の態様では、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第1の表示形態で表示し、前記第1のステップにより受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記表示するステップにおいて、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第2の表示形態で表示するようにしても良い。このことにより、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により防御行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 3 0 】

また、この第6の態様では、さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを有するようにしても良い。このことにより、画面内の複数のキャラクタの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 3 1 】

本発明の第7の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付け、前記受け付けた前記候補キャラクタが敵キャラクタか否かを判定し、前記判定した判定結果に応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示することを要旨としている。

【0032】

この第7の態様によれば、候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで候補キャラクタ近傍の態様が異なるように表示されるため、プレイヤーが候補キャラクタを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0033】

この第7の態様では、前記コンピュータは、さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するようにしても良い。このことにより、画面内の複数のキャラクタの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0034】

本発明の第8の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付けると共に、プレイヤーの操作に応じて前記所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付け、前記受け付けた行動内容の種類と前記候補キャラクタの種類とに応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示することを要旨としている。

【0035】

この第8の態様によれば、プレイヤーキャラクタの行動内容の種類と、行動の対象として予定される候補キャラクタの種類とに応じて候補キャラクタ近傍の態様が異なるように表示されるため、プレイヤーが候補キャラクタを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0036】

この第 8 の態様では、前記受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 2 の表示形態で表示するようにしても良い。このことにより、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により攻撃行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 3 7 】

また、この第 8 の態様では、前記受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合には、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 1 の表示形態で表示し、前記受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、前記候補キャラクタを指し示すカーソルを第 2 の表示形態で表示するようにしても良い。このことにより、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により防御行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 3 8 】

また、この第 8 の態様では、前記コンピュータは、さらに、前記所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するようにしても良い。このことにより、画面内の複数のキャラクタの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 3 9 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態について添付図面を参照して説明する。図 1 は、本発明の一実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【 0 0 4 0 】

先ず、本発明の一実施形態に係わるビデオゲーム機について説明する。ゲーム機 1 0 は、ゲーム機本体 1 1 と、ゲーム機本体 1 1 の入力側に接続されるキーパッド 5 0 とにより構成され、C R T (Cathode Ray Tube)、スピーカ等を有するテレビジョンセット 1 0 0 がゲーム機本体 1 1 の出力側に接続される。

【 0 0 4 1 】

ゲーム機本体 1 1 は、C P U (Central Processing Unit) 1 2 と、R O M (Read Only Memory) 1 3 と、R A M (Random Access Memory) 1 4 と、ハードディスクドライブ 1 5 と、グラフィック処理部 1 6 と、サウンド処理部 1 7 と、ディスクドライブ 1 8 と、通信インターフェース部 1 9 と、メモリカード・リーダ・ライタ 2 0 と、入力インターフェース部 2 1 とを有すると共に、これらを相互に接続するバス 2 2 とを有している。また、ゲーム機本体 1 1 は、入力インターフェース部 2 1 を介して操作入力部としてのキーパッド 5 0 に接続される。

【 0 0 4 2 】

キーパッド 5 0 の上部には、十字キー 5 1 と、ボタン群 5 2 等とが配設されており、ボタン群 5 2 には、○ボタン 5 2 a、×ボタン 5 2 b、△ボタン 5 2 c 及び□ボタン 5 2 d が含まれる。また、十字キー 5 1 が配設される基部と、ボタン群 5 2 とが配設される基部との連結部には、セレクトボタン 5 5 が配設されている。なお、キーパッド 5 0 の側部にも R 1 ボタン 5 6 や L 1 ボタン 5 3 等の複数のボタンが配設されている。

【 0 0 4 3 】

キーパッド 5 0 は、十字キー 5 1、○ボタン 5 2 a、×ボタン 5 2 b、△ボタン 5 2 c、□ボタン 5 2 d、セレクトボタン 5 5、R 1 ボタン 5 6 及び L 1 ボタン 5 3 等のそれぞれと連係するスイッチを備え、各ボタンに対して押圧力が加えられると、その対応したスイッチがオンする。このスイッチのオン／オフに応じた検出信号がキーパッド 5 0 において生成される。

【 0 0 4 4 】

キーパッド 5 0 において生成された検出信号が入力インターフェース部 2 1 に供給され、キーパッド 5 0 からの検出信号が入力インターフェース 2 1 を介されることによりキーパッド 5 0 上のどのボタンがオンされたかを示す検出情報とな

る。このようにキーパッド50に対してなされたユーザによる操作指令がゲーム機本体11に与えられる。

【0045】

CPU12は、ROM13に格納されているオペレーティングシステムを実行して装置全体を集中制御し、RAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行する。また、CPU12は、キーパッド50の操作状態を入力インターフェース21を介して監視し、必要に応じてRAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行すると共に、必要に応じてゲームの進行過程において派生した諸データをRAM14の所定の領域に格納する。ROM13には、EEPROM(Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory)が含まれ、EEPROMには、電源遮断時においても記憶保持する必要があるRAM14の所定データが電源遮断の前の段階において格納される。

【0046】

RAM14は、主にプログラム領域と、画像データ領域と、音声データ領域とを有し、また、その他のデータを格納する領域とを有する。これら各領域には、ディスクドライブ18によりDVDやCD-ROM等のディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータがそれぞれに格納される。

【0047】

また、RAM14は、ワークエリアとしても用いられ、その他のデータを格納する領域には、ゲームの進行過程において派生した諸データも格納される。なお、ディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをハードディスクドライブ15に格納することもでき、一旦ハードディスクドライブ15に格納されたプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを必要に応じてRAM14に転送するようにしても良く、また、RAM14に一旦格納されたゲームの進行過程において派生した諸データをハードディスクドライブ15に転送して格納するようにしても良い。

【0048】

グラフィック処理部16は、VRAM23に画像データ格納用のバッファメモリとしてのフレームバッファを含み、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってフレームバッファに格納された画像データに基づいてビデオ信号を生成し、ビデオ信号をテレビジョンセット100に出力する。これより、テレビジョンセット100の画面表示部101にフレームバッファに格納された画像データによる画面表示が行われる。

【0049】

サウンド処理部17は、BGM、キャラクタ間の会話及び効果音等の音声信号を生成する機能を有するものである。サウンド処理部17は、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってRAM14に記憶されたデータに基づいて音声信号を含むサウンド信号としてテレビジョンセット100のスピーカ102に出力する。

【0050】

テレビジョンセット100は、画面表示部101と、スピーカ102とを有し、ゲーム機本体11からのビデオ信号（映像信号）や、サウンド信号に基づいてビデオゲームの内容に応じた映像（画像）表示と音声出力を行う。

【0051】

ディスクドライブ18は、記録媒体であるディスク（DVDやCD-ROM）30を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ディスク30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを読み取る。

【0052】

通信インターフェース部19は、ネットワーク110と接続され、他の場所に設置されているサーバ等のデータ蓄積装置や情報処理装置との間においてデータ通信を行って各種データを取得する。なお、上述したRAM14に格納されるビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをネットワーク110及び通信インターフェース部19を介して取得するようにしても良い。

【0053】

メモ리카ード・リーダー・ライター 20 は、メモ리카ード 31 を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ビデオゲームの途中経過データやビデオゲームの環境設定データ等の比較的容量の少ないセーブデータをメモ리카ードに書き込む。

【 0 0 5 4 】

本発明の一実施形態に係わる記録媒体、つまり、ディスク 30 には、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタを含む複数のキャラクタを画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示されているキャラクタの行動を制御することが可能なビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（CPU 12 及びその周辺デバイス）により読み取り可能である。このコンピュータは、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付ける第 1 のステップと、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付ける第 2 のステップと、第 1 のステップにより受け付けた行動内容の種類と、第 2 のステップにより受け付けた候補キャラクタの種類とに応じて候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示するステップとを実行することができ、また、このコンピュータは、さらに、所定のキャラクタ近傍の態様を候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示するステップを実行することもできる。

【 0 0 5 5 】

従って、ゲーム機本体 11 は、CPU 12 及び各部のメモリに格納されたデータに基づくソフトウェア処理により従来のビデオゲームを実施するのに必要な機能の他に、特徴的な機能としてプレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動内容を受け付ける第 1 の機能と、プレイヤーの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付ける第 2 の機能と、第 1 の機能により受け付けた行動内容の種類と、第 2 の機能により受け付けた候補キャラクタの種類とに応じて候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示する機能とを備え、また、ゲーム機本体 11 は、さらに、所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示する機能をも備える。

【0056】

このため、プレイヤーキャラクタの行動対象とされるキャラクタを容易に把握することができ、的確に意図する行動をプレイヤーキャラクタに実行させることができるビデオゲームを実現することができる。なお、これらの機能をソフトウェア処理により実現せずに、専用のハードウェアを設けて実現するようにしても良い。

【0057】

次に、上述したように構成される一実施形態の動作について説明する。図2は、上述した一実施形態の全体的な動作の処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図2における各ステップには、参照符号としてステップS1～ステップS13が付されている。

【0058】

先ず、図2においては省略されているが、電源が投入されると、ブートプログラムが読み出され、各部が初期化され、ゲームを開始するための処理がなされる。つまり、ディスクドライブ18により、ディスク（DVDやCD-ROM）30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータが読み取とられ、各データがRAM14に格納されると共に、必要に応じてROM13のEEPROM、ハードディスクドライブ15、または、メモリカード31等の書き込み可能な不揮発性メモリに格納されているデータが読み出され、RAM14に格納される。そして、実際のゲームの進行に先立って各種設定がなされて始めてゲーム進行可能な状態になる。従って、この状態においてゲームが進行されると、移動シーン、バトルシーンまたはその他のシーン等の内の一つのシーンになり、ステップS1に移行する。

【0059】

ステップS1において、移動シーンであるか否かが判定され、移動シーンでないと判定された場合には、ステップS2に移行し、バトルシーンであるか否かが判定される。ステップS2において、バトルシーンでないと判定された場合には、ステップS3に移行し、その他（会話、買物または拾得等）のシーンであるか否かが判定される。ステップS3において、その他のシーンでないと判定された

場合には、再びステップS1に戻され、ステップS1～ステップS3の処理が繰り返されて待機状態になる。

【0060】

そして、この状態で以てステップS1において、移動シーンであると判定された場合には、ステップS4に移行し、移動操作の受け付け状態になる。そして、ステップS5において、受け付けた移動操作に応じて移動処理がなされる。移動処理が完了すると、ステップS6に移行し、移動処理に伴って逐次派生するプレイヤーキャラクタの位置情報に基づいて移動情報が生成される。なお、移動情報には、現在のプレイヤーキャラクタが位置している仮想空間における設定ゾーンを示す情報も含まれる。移動情報が生成されると、ステップS11に移行する。

【0061】

また、ステップS2において、バトルシーンであると判定された場合には、ステップS7に移行し、バトル操作の受け付け状態になる。そして、ステップS8において、受け付けたバトル操作に応じたバトル処理がなされ、複数のプレイヤーキャラクタと複数の敵キャラクタとの間でプレイヤーにより選択された任意の組み合わせでバトルが実施され、ステップS9に移行する。ステップS9において、例えば、対戦したプレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタ名と、対戦経過と、その対戦結果と、プレイヤーキャラクタの能力を規定するパラメータの状態等を示すバトル情報が生成される。バトル情報が生成されると、ステップS11に移行する。

【0062】

さらに、ステップS3において、その他（会話、買物または拾得等）シーンであると判定された場合には、ステップS10に移行し、各シーンに応じた処理がなされ、その処理に応じたその他の諸情報が生成され、ステップS11に移行する。

【0063】

ステップS11に移行すると、移動情報がRAM14の所定のデータ領域に格納されることによりプレイヤーキャラクタの現在位置が逐次更新される。また、それと共に、各設定ゾーン毎にバトル情報と、その他の諸情報とがRAM14の所

定のデータ領域に格納される。つまり、設定ゾーン毎にプレイヤーキャラクタの行動履歴が記憶保持される。

【0064】

そして、ステップS12において、RAM14に一旦格納されたプレイヤーキャラクタの行動履歴を示す情報に基づいて行動評価処理がなされる。具体的には、数値化が必要な情報に対しては、予め用意されている変換テーブルが用いられて数値化がなされ、また、重み付けが必要な情報に対しては、所定の係数が乗算されてそれらの数値が合計されて得点が計算される。そして、算出された得点がRAM14の所定のデータ領域に格納されている旧得点に加算され、再び所定のデータ領域に格納されることにより評価情報としての得点が逐次更新される。

【0065】

このように行動評価処理が完了すると、ステップS13に移行し、ステップ13において、ゲーム終了か否かが判定され、ゲーム終了でないと判定される場合には、再びステップS1に戻されて、上述したステップS1～ステップS13の処理が繰り返される。

【0066】

そして、ステップS13において、ゲーム終了であると判定された場合には、図2においては、省略されているがRAM14の所定のデータ領域に格納されているキャラクタの行動履歴を示す情報、評価情報及びプレイヤーキャラクタの能力設定情報のそれぞれがRAM14から読み出され、その他のデータと共に、ROM13のEEPROM、ハードディスクドライブ15、または、メモ리카ード31等の書き込み可能な不揮発性メモリに転送されて格納される。そして、その他のゲーム終了に伴う各種処理がなされた後、電源電圧が遮断され、ゲームが終了する。また、このように電源電圧の遮断前のデータの退避処理により不揮発性メモリに格納された諸情報及び他のデータは、再度電源電圧が投入された時には、その退避先の不揮発性メモリから読み出され、電源電圧遮断前に格納されていたRAM14の同一のデータ領域に再び格納される。

【0067】

図3は、上述した一実施形態のバトル操作の受け付け処理（ステップS7）に

係わる処理手順を示す一例としての概略フローチャートであり、図4は、バトル操作の受け付け処理に係わる具体的な表示画面の一例を示す。これら図3及び図4を参照して上述した一実施形態におけるバトル操作の受け付け処理について説明する。なお、図3における各ステップには、参照符号としてステップS21～ステップS40が付されている。また、図4(A)及び(B)において、401～403で示されるのがバトルに参加しているプレイヤーキャラクタであり、404～406で示されるのが敵キャラクタであるものとし、これらのキャラクタの任意の組み合わせでバトルが実施可能に構成されているものとして説明する。

【0068】

先ず、バトル操作の受け付け処理に移行すると、ステップS21において、図4(A)に示すようにバトル初期画面が表示される。このバトル初期画面では、プレイヤーキャラクタ401～403と、敵キャラクタ404～406とが対峙するように表示される。なお、図4(A)において、410で示されるのが行動内容(コマンド入力)及びキャラクタの入れ替えの受け付け対象となるキャラクタを通知するマーカであり、このマーカ410により、内部処理により決定された所定のキャラクタが指し示される。なお、図4(A)において、420で示されるのが行動の対象として予定される候補キャラクタを指し示すカーソルであるが、この段階では、表示されていない。

【0069】

そして、ステップS22において、L1ボタン53が押されたか否かが判定され、L1ボタン53が押されたと判定された場合には、ステップS23に移行する。ステップS23に移行すると、マーカ410により指し示されるキャラクタと、控えキャラクタとの入れ替えが可能な状態になる。つまり、プレイヤーの操作に応じて控えキャラクタが選択され、選択された控えキャラクタと、マーカ410により指し示されるキャラクタとの間でキャラクタの入れ替え処理が必要に応じて実施される。キャラクタの入れ替え処理が完了すると、ステップS21に戻され、バトル初期画面が表示される。なお、途中でキャラクタの入れ替えがキャンセルされてもステップS21に戻され、バトル初期画面が表示される。

【0070】

また、ステップ S 2 2 において、L 1 ボタン 5 3 が押されていないと判定された場合には、ステップ S 2 4 に移行し、マーカ 4 1 0 により指し示されるキャラクタが実行する行動内容（コマンド入力）の受け付け状態になり、十字キー 5 1 の操作に応じて行動内容が選択される。なお、図 4（A）においては、行動内容選択用の表示領域が省略されている。そして、ステップ S 2 5 において、O ボタン 5 2 a が押されたか否かが判定され、O ボタン 5 2 a が押されていないと判定された場合には、ステップ S 2 2 に戻され、L 1 ボタン 5 3 が押されるか、O ボタン 5 2 a が押されるまで、ステップ S 2 2、ステップ S 2 4 及びステップ S 2 5 の処理が繰り返されて待機状態になる。

【 0 0 7 1 】

そして、ステップ S 2 5 において、O ボタン 5 2 a が押されたと判定された場合には、ステップ S 2 6 に移行し、その時選択されている行動内容に決定され、それに伴う各種処理がなされると共に、表示画面がバトル実施画面に切り替わる。この時、図 4（A）において 4 2 0 で示されるカーソルが始めて表示され、内部処理により決定された行動の対象として予定される候補キャラクタが指し示される。なお、図 4（A）に示すようにマーカ 4 1 0 とカーソル 4 2 0 とは、異なる表示形態とされている。このように行動決定に伴う各種処理が完了してバトル実施画面に切り替わると、ステップ S 2 7 に移行し、決定された行動内容が攻撃行動であるか否かが判定される。決定された行動内容が攻撃行動であると判定された場合には、ステップ S 2 8 に移行する。

【 0 0 7 2 】

ステップ S 2 8 に移行すると、マーカ 4 1 0 により指し示されるキャラクタの攻撃対象として予定される候補キャラクタの受け付け状態になり、十字キー 5 1 が押された回数に応じて候補キャラクタが選択される。そして、ステップ S 2 9 において、選択されたキャラクタが敵キャラクタであるか否かが判定される。選択されたキャラクタが敵キャラクタであると判定された場合には、ステップ S 3 0 に移行し、カーソル 4 2 0 の表示色が A にセットされ、選択された候補キャラクタがカーソル 4 2 0 により指し示され、ステップ S 3 2 に移行する。

【 0 0 7 3 】

一方、ステップ S 2 9 において、選択されたキャラクタが敵キャラクタでないと判定された場合には、ステップ S 3 1 に移行し、カーソル 4 2 0 の表示色が B にセットされ、選択された候補キャラクタがカーソル 4 2 0 により指し示され、ステップ S 3 2 に移行する。

【 0 0 7 4 】

そして、ステップ S 3 2 において、○ボタン 5 2 a が押されたか否かが判定され、○ボタン 5 2 a が押されていないと判定された場合には、ステップ S 3 3 に移行し、×ボタン 5 2 b が押されたか否かが判定される。×ボタン 5 2 b が押されていないと判定された場合には、ステップ S 2 8 に戻され、○ボタン 5 2 a が押されるか、×ボタン 5 2 b が押されるまで、ステップ S 2 8 ～ステップ S 3 3 の処理が繰り返されて候補キャラクタの選択を受け付けながら待機状態になる。

【 0 0 7 5 】

つまり、十字キー 5 1 が 1 度押される度にカーソル 4 2 0 が所定の順序で表示されているキャラクタ間を移動して選択された候補キャラクタを指し示すと共に、候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、カーソル 4 2 0 が表示色 A とされ、候補キャラクタが敵キャラクタでない場合には、カーソル 4 2 0 が表示色 B とされる。

【 0 0 7 6 】

例えば、行動内容として攻撃行動が選択されて決定され、図 4 (A) に示されるようにバトル実施画面が表示され、最初敵キャラクタ 4 0 6 が表示色 A のカーソル 4 2 0 により指し示されているものとする。また、十字キー 5 1 が一度押される度にカーソル 4 2 0 がキャラクタ間を移動し、(4 0 6 → 4 0 5 → 4 0 4 → 4 0 3 → 4 0 2 → 4 0 1 → 4 0 6 . . .) の順序で巡回するものとする。

【 0 0 7 7 】

この場合には、敵キャラクタ 4 0 4 ～4 0 6 においては、表示色 A のままカーソル 4 2 0 が移動し、そのキャラクタを指し示す。また、プレイヤーキャラクタ 4 0 1 ～4 0 3 においては、図 4 (B) に示すように表示色 B によりカーソルが移動し、そのキャラクタを指し示す。なお、図 4 (B) は、プレイヤー (味方) キャ

ラクタ403が攻撃対象として選択され、キャラクタ403近傍に表示色Bのカーソル420が表示されている状態を示している。

【0078】

そして、ステップS32において、○ボタン52aが押されたと判定された場合には、ステップS40に移行し、決定された攻撃行動が実施され、一連のバトル操作の受け付け処理が終了する。なお、ステップS32において、×ボタン52bが押されたと判定された場合には、ステップS21に再び戻され、カーソル420が表示されないバトル初期画面が表示される。

【0079】

また、ステップS27において、決定された行動内容が攻撃行動でないと判定された場合には、ステップS34に移行し、決定された行動内容が防御行動であるか否かが判定される。決定された行動内容が防御行動であると判定された場合には、ステップS35に移行する。ステップS35に移行すると、マーカ410により指し示されるキャラクタの防御対象として予定される候補キャラクタの受け付け状態になり、十字キー51が押された回数に応じて候補キャラクタが選択される。そして、ステップS36において、選択されたキャラクタが敵キャラクタであるか否かが判定される。選択されたキャラクタが敵キャラクタであると判定された場合には、ステップS31に移行し、カーソル420の表示色がBにセットされ、選択された候補キャラクタがカーソル420により指し示され、ステップS38に移行する。

【0080】

一方、ステップS36において、選択されたキャラクタが敵キャラクタでないと判定された場合には、ステップS37に移行し、カーソル420の表示色がAにセットされ、選択された候補キャラクタがカーソル420により指し示され、ステップS38に移行する。

【0081】

そして、ステップS38において、○ボタン52aが押されたか否かが判定され、○ボタン52aが押されていないと判定された場合には、ステップS39に移行し、×ボタン52bが押されたか否かが判定される。×ボタン52bが押

されていないと判定された場合には、ステップ S 3 5 に戻され、○ボタン 5 2 a が押されるか、×ボタン 5 2 b が押されるまで、ステップ S 3 5 ～ステップ S 3 9 の処理が繰り返されて候補キャラクタの選択を受け付けながら待機状態になる。

【0082】

つまり、十字キー 5 1 が 1 度押される度にカーソル 4 2 0 が所定の順序で表示されているキャラクタ間を移動して選択された候補キャラクタを指し示すと共に、候補キャラクタが敵キャラクタである場合には、行動内容が攻撃行動である場合とは逆に、カーソル 4 2 0 が表示色 B とされ、候補キャラクタが敵キャラクタでない場合には、カーソル 4 2 0 が表示色 A とされる。

【0083】

そして、ステップ S 3 8 において、○ボタン 5 2 a が押されたと判定された場合には、ステップ S 4 0 に移行し、決定された攻撃行動が実施され、一連のバトル操作の受け付け処理が終了する。なお、ステップ S 3 2 において、×ボタン 5 2 b が押されたと判定された場合には、ステップ S 2 1 に再び戻され、カーソル 4 2 0 が表示されないバトル初期画面が表示される。また、ステップ S 3 4 において、決定された行動内容が防御行動でないと判定された場合には、そのままステップ S 4 0 に移行し、攻撃行動及び防御行動以外の行動が実施され、一連のバトル操作の受け付け処理が終了する。

【0084】

従って、上述した一実施形態は、以下の効果を奏する。その第 1 の効果は、プレイヤーキャラクタの行動内容の種類と、行動の対象として予定される候補キャラクタの種類とに応じて候補キャラクタ近傍の態様が表示されるため、プレイヤーが候補キャラクタを容易に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる点にある。次に第 2 の効果は、キャラクタの選択のために必要とされるカーソルに候補キャラクタの識別のための機能が加わり、その表示形態により攻撃行動時の操作や防御行動時の操作をよりの確に行うことができるようになるため、興趣性の低下を防止することが可能なる点にある。さらに、第 3 の効果は、行動を実施する所定のキャラクタ近傍の態様をその行動の対象として予定される

候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示することができるため、画面内の複数のキャラクタの関係をよりの確に把握することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる点にある。

【0085】

次に、他の実施形態について説明する。上述した一実施形態においては、バトル操作の受け付け処理において、L1ボタン53と、十字キー51と、○ボタン52aと、×ボタン52bとを用いてバトル操作に係わる操作指示を受け付ける場合について説明したが、他のボタンを用いるようにしても良い。また、それらのボタンが押されて、連係するスイッチがオンするタイミングのみを監視して操作指示を受け付ける場合について説明したが、所定のボタンに連係するスイッチのオフするタイミングを利用して操作指示を受け付けるようにしたり、また、所定のボタンに連係するスイッチのオン及びオフの両方のタイミングを監視して、その両方を組み合わせて操作指示を受け付けるようにしても良い。さらに、所定のボタンに連係するスイッチのオンされている時間や、オフされている時間を組み合わせて操作指示を受け付けるようにしても良い。

【0086】

また、上述した一実施形態においては、カーソルの表示色を異ならせることにより候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタでない場合とを識別できるように表示する場合について説明したが、カーソル以外の候補キャラクタ近傍の態様を異ならせるようにしても良い。また、カーソルの表示色で識別せずに、その形状を異ならせたり、点滅させたりして、周期的な変化を与えて識別できるようにしても良い。

【0087】

さらに、上述した一実施形態においては、カーソルに対して表示色A、Bを用いて行動内容が攻撃行動の場合と、防御行動の場合とでカーソルの表示色の関係が逆転するように表示する場合について説明したが、攻撃行動の場合と、防御行動とでカーソルの表示色の関係を一致させて、行動内容に係わらず単に候補キャラクタが敵キャラクタである場合に一方の表示色とし、敵キャラクタでない場合に他方の表示色とするようにしても良い。また、表示色A、B、C、Dを用意し

、それぞれの場合に互いに異なる表示色を用いるようにしても良い。つまり、候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタでない場合とで表示形態を異ならせて差異を識別できれば良く、その表示色の関係に限定されない。

【 0 0 8 8 】

なお、本発明が上記各実施形態に限定されず、本発明の技術思想の範囲内において、各実施形態は適宜変更され得ることは明らかである。例えば、本発明に係わる方法における複数のステップは、本発明の趣旨または範囲から逸脱しない範囲でその順序を変更することができる。また、各図における同一の構成要素には同一の参照符号が付されている。

【 0 0 8 9 】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、プレイヤーキャラクタの行動対象とされるキャラクタを容易に把握することができ、的確に意図する行動をプレイヤーキャラクタに実行させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【図 2】

本発明の一実施形態の全体的な動作の説明に用いるフローチャートである。

【図 3】

本発明の一実施形態におけるバトル操作の受け付け処理の説明に用いるフローチャートである。

【図 4】

本発明の一実施形態における表示画面の一例を示す説明図である。

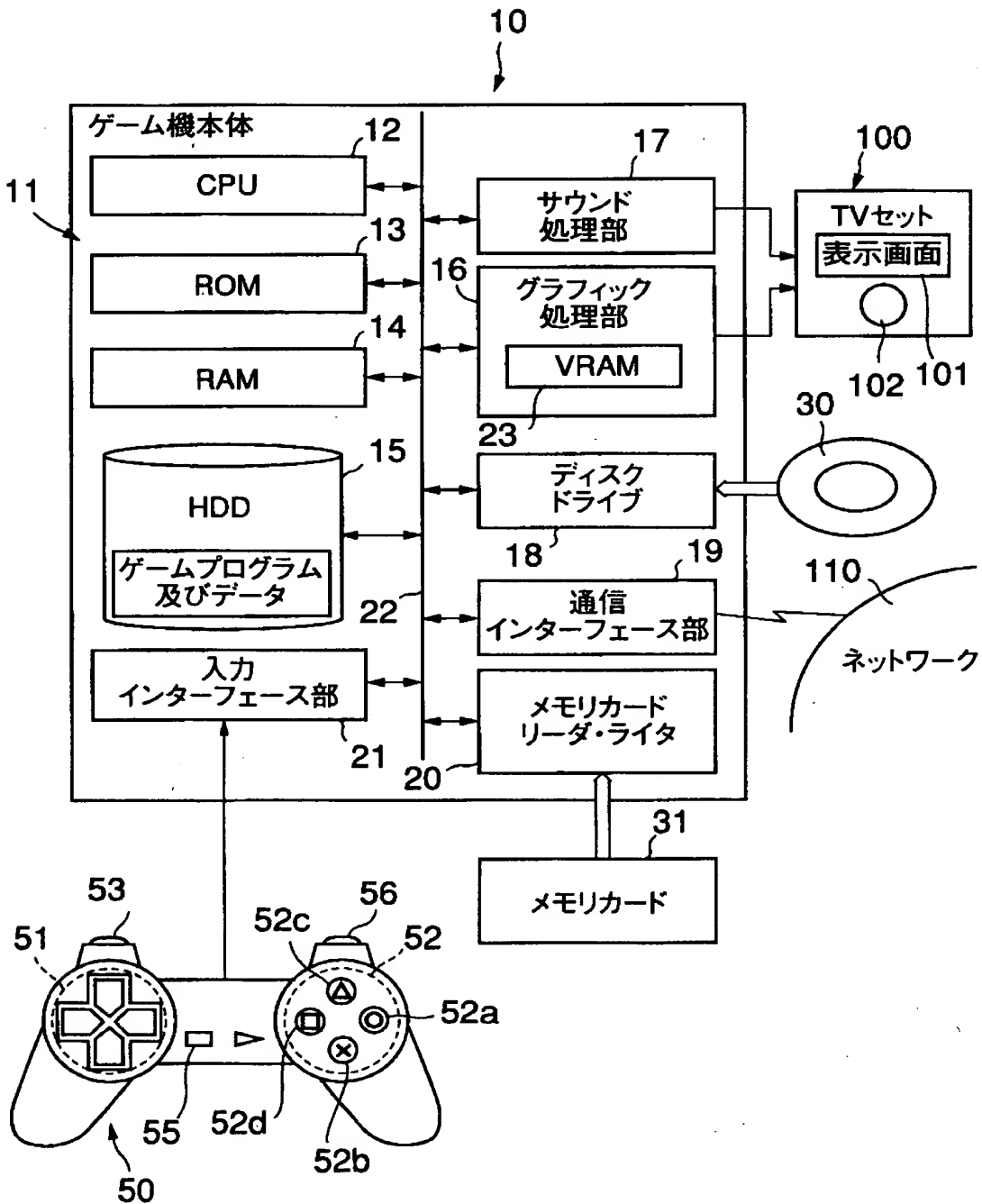
【符号の説明】

- 1 0 ゲーム機
- 1 1 ゲーム機本体
- 1 2 CPU
- 1 3 ROM

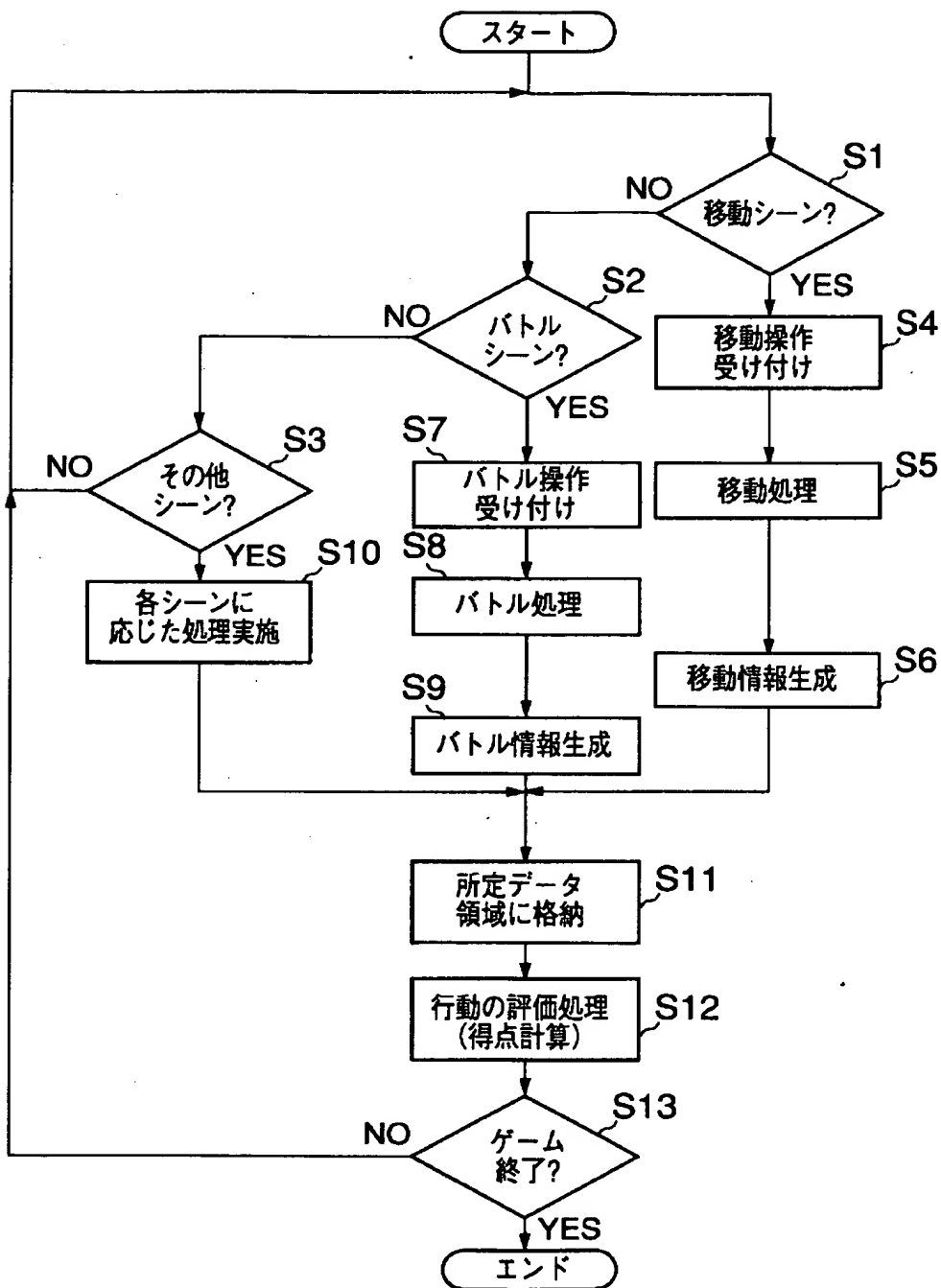
- 14 RAM
- 15 ハードディスクドライブ
- 16 グラフィック処理部
- 17 サウンド処理部
- 18 ディスクドライブ
- 21 入力インターフェース部
- 30 ディスク
- 50 キーパッド
- 51 十字キー
- 52 ボタン群
 - 52a ○ボタン
 - 52b ×ボタン
 - 52c △ボタン
 - 52d □ボタン
- 53 L1 ボタン
- 55 セレクトボタン
- 56 R1 ボタン
- 100 テレビジョンセット
- 101 画面表示部
- 401, 402, 403 プレイヤキャラクタ
- 404, 402, 403 敵キャラクタ
- 410 マーカ
- 420 カーソル

【書類名】 図面

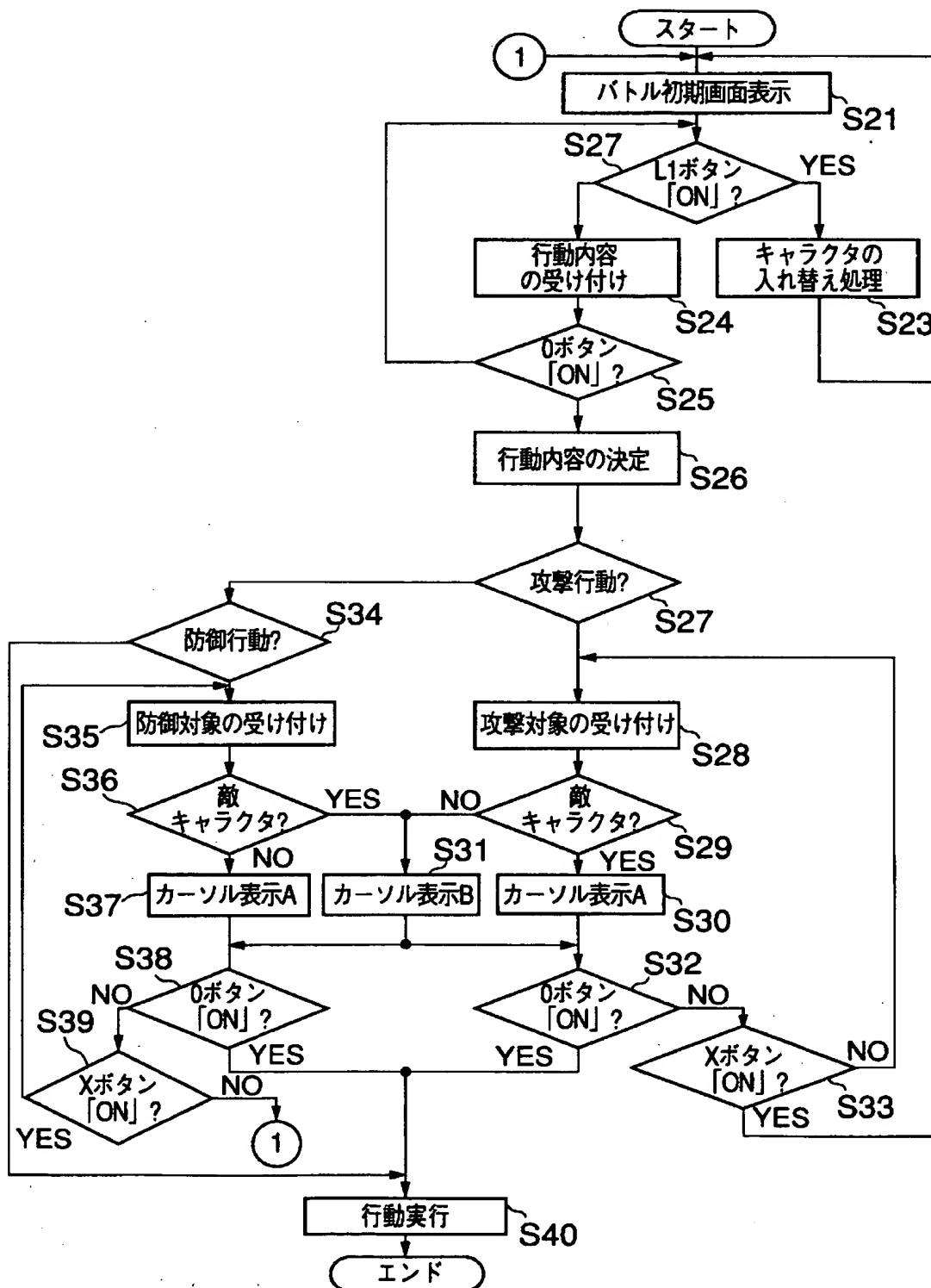
【図1】



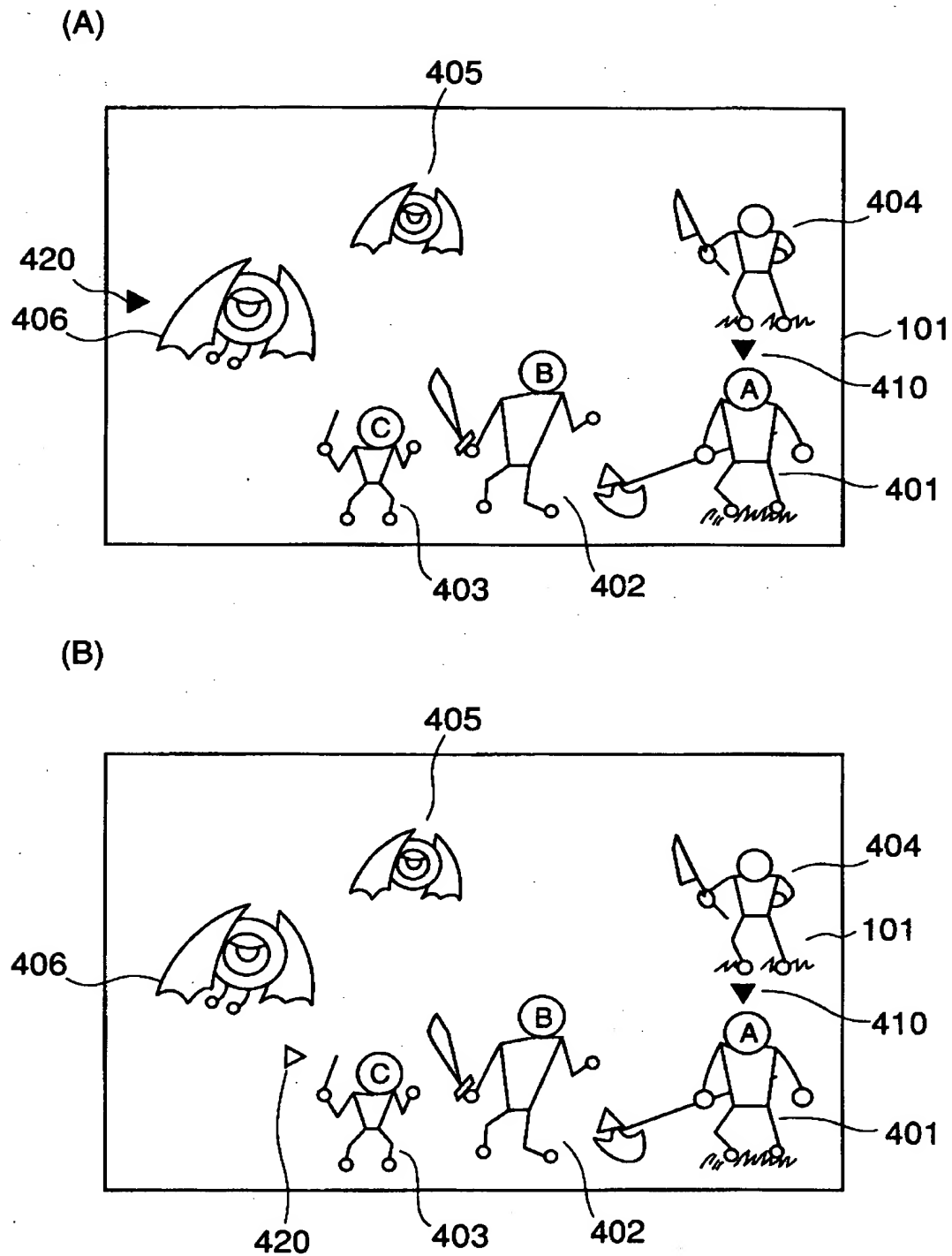
【図 2】



【図 3】



【図4】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 行動対象とされる候補キャラクタを容易に把握できるようにし、的確に意図する行動をプレイヤーキャラクタに実行させることができるようにする。

【解決手段】 所定のキャラクタが行う行動内容を受け付けると共に、行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付け、受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、受け付けた行動内容が攻撃行動であり、かつ、候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合とで候補キャラクタを指し示すカーソルの表示色を異ならせる。また、受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、前記候補キャラクタが敵キャラクタ以外である場合と、受け付けた行動内容が防御行動であり、かつ、候補キャラクタが敵キャラクタである場合とで候補キャラクタを指し示すカーソルの表示色を異ならせる。

【選択図】 図3

特2001-199107

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-199107
受付番号	50100955464
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成13年 7月11日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成13年 6月29日
-------	-------------

次頁無

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日 1995年 9月25日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名 株式会社スクウェア